

В глазах рода Алмазная Группа Наемников даже не соответствует стандарту профессиональной зачистки территорий. Они лишь блокировали вход и отправили людей патрулировать вокруг, это также считалось зачисткой территории. Однако такая зачистка территория совершенно бесполезна для игрока. Они знали, что, хотя эти руины выглядят огромными, входов всего несколько. Если они смогут найти место чтобы заблокировать их изнутри, посторонние не смогут войти. Конечно если они желали быть более злыми, они будут вести себя слабо перед врагом, чтобы заманить того и после прикончить...

По сравнению с игроками, Алмазная Группа Наемников может считаться свирепой, но неопытной...

Род не намерен был тратить кучу времени чтобы пройти их линию защиты. Вскоре он нашел еще один вход в руины. У Руин было в общей сумме шесть входов, и они находились на периферии. Это место было словно странный лабиринт, но его центр не находился в глубочайшей части руин как в любом другом лабиринте. В центре руин, шесть входов представляли разные лабиринты. Хотя боссы и монстры не сильно отличались в этих шести лабиринтах, их центры не связаны были друг с другом. В игре игроки могли даже получить достижение достигнуть ядра как модно скорее.

Загадочный Шар находился в ядре.

Вот почему Род не беспокоился об этих наемниках. Пока он сохранит высокий темп, он был уверен, что сможет завершить задание до того, как эти идиоты достигнут ядра.

Потребовалось немного времени прежде чем Род вошел в подземный проход. Он был уверен, что наемники точно не проходили тут ранее, потому что гоблин под его ногой использовал остатки своей жизни, чтобы сказать ему что тут давно ступала нога человека...

«Пойдем!»

Хотя крик гоблина эхом раздался в пустых руинах Род не беспокоился что об этом услышат посторонние. Даже если та группа услышала крик, они все равно не смогут прийти сюда и увидеть, что случилось. Род также сомневался, что они сделают это потому что это было табу для авантюристов разделять свои силы в таком опасном месте. Даже игроки редко делали это, за исключением тех случаев, когда нужно чтобы кто-то разведал и исследовал угрозы впереди, они никогда не выберут покинуть группу. Причина, по которой игроки делали так в том что они все еще смогут возродиться и сказать своим товарищам что случилось и что он видел, но тут смерть не идет без этой привилегии...

Как низкоуровневое подземелье Черные Руины не слишком опасны. Большинство монстров тут это те низкие уродливые Гоблины. Проблемными были Четыре Когтистых Ящерицы, они были более четырех метров в длину, с тяжелой чешуей на спине и ядом. Последними были големы, их редко видели, и они были стражами этих руин. Хотя они потеряли своего господина, они все

еще молча защищают это место. Они также были самой большой угрозой для врага в этих руинах.

Однако Род был уверен, что победит их. Он даже надеялся столкнуться с ними. Будет лучше если он сможет получить что-то похожее на Сердце Горгульи. Конечно самым важным все еще остается Мистический Шар. Если он не сможет получить его, все что он делал до этого будет напрасным. Хотя Алмазная Группа Наемников появилась тут раньше Рода, он не беспокоился об этом. Проведя кучу времени в этом мире, он уже знал, как тут работают наемники, их эффективность крайне низкая.

Если бы у него не было кучи времени, он бы использовал скорость. Это подобно прохождению подземелья на время.

К сожалению, желания оставались желаниями именно потому что их нелегко исполнить.

Вспыхнул холодный свет.

Гоблины держали деревянные палки и отступали. Холодный свет катился вперед словно буря из меча Рода, словно слои вихрей, разрывая гоблинов на куски одного за другим. Кровь окрасила стены, излучая отвратительный запах.

Когда Род остановил свой меч, Гоблины также ударились об стену и были парализованы словно куклы, что получили удар машины и больше не двигались.

Род опустил меч в руке и пошел вперед с помощью пламени. Гоблины больше не атаковали так же смело как раньше, они прятались в ужасе, словно это был свирепый бог. Они выглядели так словно потеряли свою волю сражаться и лишь желали убежать отсюда.

Однако род не позволил им уйти из-за этого.

Он посмотрел в темный проход и взмахнул правой рукой. Вылетела темная карта и появилось огромное тело Рыцаря Кентавра, что, завыв помчался вперед словно тяжелый танк.

Треск!

«Ааа!!!»

Вслед за хаотическими криками проход начало трясти, но Род не обращал никакого внимания на это и лишь смотрел на картину перед ним, как росли его очки опыта. Это значит, что проблемы в большинстве своем были уничтожены. После этого он сразу же помчался вновь вперед.

Анна несла свой золотой щит следуя за Родом. Однако она больше не смеялась и не шутила как ранее. Она прикусила губы и выглядела очень жалко. Хотя монстры не были проблемой для нее, войдя в руины большинство из них были убиты родом. Она лишь должна была следовать за ним позади. Она не привыкла к этому потому что Род двигался слишком быстро.

Наемники обычно осторожны во время выполнения миссий – даже те, кто уже знакомы с территорией. Столкнувшись с врагами они также очень осторожны. Они берут, перерыв после каждого сражения и после выдвигаются.

Однако Анна никогда не видела такой скорости как у Рода. Раньше, он вел группу наемников на несколько заданий, но также хотя его скорость не была низкой, она все еще была в пределах нормы. Но в этот раз Род показал невероятное превзойдя ожидания Анны.

Как и в предыдущем бою что произошел посреди подземного прохода, тут было восемь гоблинов, блокирующих их проход. Анна думала, что она должна выйти вперед чтобы заблокировать их атаку и не дать тем побежать на них. После, Род выждет шанс чтобы прикончить их всех. Она не ожидала что Род был даже быстрее чем она представляла. Столкнувшись с этими гоблинами, Род не остановился и просто продолжил бежать вперед. Анна лишь услышала, как он холодно фыркнул после того как остановился на мгновение. Меч вспыхнул и проход заполнил вихрь. Гоблины попадали на пол, он остановился и после продолжил бежать вперед. Когда Род двигался вперед он смотрел в сторону и призывал Рыцаря Кентавра. После этого он продолжал смотреть вперед и снова ускорился.

В процесс Род совсем не останавливался. Он лишь замедлял свой темп от бега к ходьбе. Когда он был уверен, что вокруг нет угроз он сразу же ускорился и продолжал движение.

Этот темп заставил Анну слегка паниковать. Она без проблем следовала за ним, но она никогда не пробовала так бежать. словно они пришли сюда не ради приключений, а ради побега. словно их преследовал ужасный монстр, если они замедлятся хоть немного они будут проглочены этим монстром.

Обычно Род никогда не показывал этой стороны. Что заставило Анну испытывать еще большее любопытство, что Род обычно не был нервным чтобы он не делал. Он все также был безразличен как обычно, не было ни паники, ни колебаний на его лице. Анна могла лишь видеть абсолютную уверенность и наслаждения от сражения.

Она внезапно почувствовала, что Род действительно довольно увлекся этим.

Род замедлился.

Он посмотрел вниз чтобы сравнить картину перед ним с его воспоминаниями. Столкнувшись с тройной развилкой перед собой, он выбрал левую без малейших колебаний. В то же время, когда он повернулся огромная фигура спустилась с потолка. Она взревела и бросилась на него.

Четырех Когтистая Ящерица!

Столкнувшись с огромным монстром, Род все еще не планировал останавливаться. Он даже не поднимал взгляда и просто продолжил смотреть вперед. пока монстр не появился перед ним, Род внезапно взмахнул мечом что свисал сбоку, и красная кровь пролилась из тьмы. Это создавало странное чувство. После этого Род яростно двинулся влево, уклоняясь от капающей крови с ящерицы и продолжил двигаться вперед. Четырех Когтистая Ящерица даже не показала своих предсмертных конвульсий как упала на землю и больше не дышала.

В этот момент Род уже ушел далеко вперед. Он даже не оглядывался чтобы посмотреть жив его враг еще или нет.

Причина, по которой Род был уверен в себе, в том, что у него достаточно высокий уровень и он был уверен в силе своего меча.

Причина, по которой он редко призывал Звездную Метку в том, что Кровавые Слезы что дал ему Мистер Келлер, были действительно хороши. Это было не магическое оружие с постоянным магическим эффектом, но у него было свойство становиться острее, когда поглощает больше крови.

Судя по его особым эффектам, любой игрок понял бы что это довольно хороший артефакт. Однако Род редко имел время чтобы улучшить его потому что большинство его миссий были связаны с нежитью так что он не мог поглотить особо много крови. Однако сегодня он наконец показал свою эффективность. В пути все еще было немало живых врагов, так что это поможет Кровавым Слезам стать острее. Хотя говорят, что меч сможет разрезать все к чему прикоснется, по крайней мере он будет достаточно хорош, чтобы разрезать некоторых монстров.

Взять за пример Четырех Когтистую Ящерицу, что внезапно атаковала его ранее. Обычно потребовалось бы больше одного удара чтобы Род убил ее, но только что, когда Род резал ее, он чувствовал словно резал кусок хлеба, а не крепкого монстра. Острый клинок разрезал чешую, кости и мышцы. Однако он все равно испытывал легкость без малейшего сопротивления.

Это определённо хороший меч. Чем сильнее оружие, тем больше он мог сэкономить силы души.

«!..»

В этот момент Род внезапно слышал шум впереди. Он нахмурился и вспомнил об этих высокомерных парнях с устарелым снаряжением что могли ждать его впереди. Однако Род не колебался из-за этого. Напротив, он опустил свое тело, повернулся и прыгнул в угол. Меч в его руке уже был готов атаковать.

Однако в этот раз Род не атаковал так же прямо как ранее. Вместо этого он впервые

остановился. После он посмотрел на картину перед ним с озадаченным взглядом.

Место было очень просторным каменным залом и не отличалось от остальных руин. Как и ожидал Род, там был десяток гоблинов что махали своим оружием из стороны в стороны, но разница в том, что они блокировали не дорогу Роду, а окружали двух людей, стоящих у стены.

Два человека?

Видя эту картину, Род невольно удивился.

Как тут мог быть кто-то еще?

<http://tl.rulate.ru/book/11994/594075>